

## PERAN BUKU KOMIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Suparmi<sup>1</sup>, Putri Rahmawati<sup>2</sup>, Ridwan Widakdo<sup>3</sup>,  
Rachel Calista Gusparenady<sup>4</sup>, Rafa Azzahra Fathinah<sup>5</sup>  
Universitas Sebelas Maret

Corresponding author: Putri Rahmawati  
Email: putrirahmah422@student.uns.ac.id

### **Abstract**

*Students face various challenges in improving the quality and success of learning. Thus, a strong learning motivation factor is needed so that students are able to face learning challenges. The use of comic book media is one way to encourage students' interest in learning. The use of comic books as a learning medium has been widely implemented and the results have been proven to increase students' motivation to learn. The method used is in the form of literature study by searching, combining, and reviewing publications according to the topic of discussion. Data was taken from google scholar with the keyword "student learning motivation & comic books" in the time span from 2019 to 2024 and around 14,500 articles and 47 articles were obtained in accordance with the research theme. The results of the study show that comic books as a learning medium and increase students' motivation, help better understanding of topics and foster a positive attitude towards learning by providing an interesting and interactive learning experience.*

*Keywords: Learners, Learning Motivation, Comic Books*

### **Abstrak**

Peserta didik menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan faktor motivasi belajar yang kuat agar peserta didik mampu menghadapi tantangan belajar. Penggunaan media buku komik menjadi salah satu cara untuk mendorong minat peserta didik belajar. Penggunaan buku komik sebagai media pembelajaran telah banyak diimplementasikan dan hasilnya terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode yang digunakan berupa studi kepustakaan dengan mencari, menggabungkan, dan menelaah publikasi sesuai topik pembahasan. Data diambil dari *google scholar* dengan kata kunci "motivasi belajar peserta didik & buku komik" pada rentang waktu dari 2019 sampai 2024 dan didapatkan sekitar 14.500 artikel dan 47 artikel yang sesuai dengan tema penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku komik sebagai media belajar dan meningkatkan motivasi peserta didik, membantu pemahaman topik yang lebih baik dan menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran dengan menyediakan pengalaman belajar menarik sekaligus interaktif.

Kata Kunci: Peserta Didik, Motivasi Belajar, Buku Komik

---

### **PENDAHULUAN**

Semua peserta didik menghadapi berbagai kesulitan yang berbeda, yang berpotensi memengaruhi kualitas dan keberhasilan dalam pembelajaran. Motivasi

belajar menjadi salah satu dari berbagai faktor yang memengaruhi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran. Motivasi belajar membantu peserta didik menghadapi kesulitan yang berhubungan dengan proses

pembelajaran karena tingkat motivasi tinggi menjadi indikator penentu kualitas pembelajaran (Ahdad & Khairaty, 2023). Menurut (Lo et al., 2022) Motivasi belajar menjadi faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Keller (Ahdad & Khairaty, 2023) Empat faktor yang menentukan motivasi belajar peserta didik, diantaranya perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), percaya diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*).

Motivasi belajar menjadi faktor peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Motivasi belajar menentukan seberapa aktif peserta didik dalam belajar (Fierro-Suero et al., 2022). Dengan kata lain, motivasi belajar ini berdampak pada keberhasilan belajar peserta didik.

Penyebab terbentuknya motivasi belajar ini berbeda-beda tergantung dari kondisi yang dialami oleh peserta didik. Faktor internal, mencakup berbagai sumber motivasi belajar, mencakup pemahaman tentang kebutuhan diri sendiri, dorongan keberhasilan, dan keinginan sukses (Nur Mazidah Nafala, 2022). Selain faktor internal, ada faktor eksternal yang mempengaruhi keinginan peserta didik belajar. Contoh faktor eksternal ini termasuk lingkungan pendukung dan penghargaan dalam mencapai tujuan belajar (Nur Mazidah Nafala, 2022).

Lingkungan yang mendukung terjadinya pembelajaran dapat menciptakan motivasi belajar peserta didik. Di dunia pendidikan, lingkungan pendukung adalah segala sesuatu yang terjadi di luar peserta didik mempengaruhi cara belajar, seperti bagaimana media digunakan. Dalam kasus ini, peserta didik dimotivasi untuk belajar berdasarkan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memengaruhi motivasi belajar (Rahim et al., 2022). Hal ini didukung oleh pendapat (Ahdad & Khairaty, 2023) bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran memengaruhi keinginan peserta didik untuk belajar.

Kenyataannya, peserta didik lebih tertarik pada bahan ajar yang menonjolkan

unsur visual dengan penjelasan sederhana, seperti buku bergambar daripada buku teks karena gambar mempermudah daya ingat (Mahendra et al., 2021). Dengan demikian, buku komik berfungsi sebagai bahan ajar yang digunakan guru untuk membantu peserta didik belajar.

Komik yang menggabungkan gambar, teks, dan hiburan, menjadi sumber pembelajaran menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar. Menurut Saputro, 2015 (Suganda et al., 2022) terdapat beragam manfaat komik yang digunakan pendidik dengan maksimal guna menyampaikan materi kepada peserta didik, antara lain menambah perbendaharaan kata, meningkatkan minat baca, mengembangkan imajinasi sehingga membentuknya menjadi kreatif, dan alat mengintegrasikan bahan pembelajaran sebagai suatu hal yang menarik.

Buku komik, sebagai salah satu bentuk media visual, menawarkan potensi besar meningkatkan motivasi belajar (Lo et al., 2022). Menurut (Maulida, 2024) gambar yang menarik dan narasi yang ringkas dalam komik membantu membangun koneksi emosional dan kognitif dengan pembaca, yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar.

Beberapa penelitian, di antaranya (Utami, 2022) dan (Şentürk, 2022) telah membuktikan bahwa penggunaan buku komik dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mustikasari et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media komik telah terbukti meningkatkan keinginan dan ketertarikan peserta didik untuk belajar topik tematik.

Penelitian yang dilakukan (İlhan & Oruç, 2019) membuktikan bahwa buku komik memberikan motivasi dan keberhasilan akademis yang lebih tinggi pada peserta didik dibandingkan dengan lingkungan kelas tradisional. Daya tarik visual dan estetika media komik dapat menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara efektif kepada masyarakat, sehingga membuat masyarakat merasa nyaman dan terlibat (Mataram, 2022).

Hal ini terutama efektif menghadirkan materi yang kompleks atau yang umumnya dianggap kurang menarik menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Selanjutnya, dalam konteks pendidikan saat ini yang semakin mengintegrasikan teknologi, buku komik juga mulai mendapat perhatian sebagai alat pembelajaran yang inovatif. Penelitian yang dilakukan oleh (Samarawickrama et al., 2023) menunjukkan bahwa interaktivitas yang ditawarkan oleh buku komik dapat meningkatkan keaktifan belajar serta memberikan umpan balik instan yang bermanfaat bagi peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik memperoleh peningkatan pemahaman materi dengan keterampilan berpikir kritis dan analitis melalui fasilitas ini.

Lebih jauh lagi, (Samarawickrama et al., 2023) mengungkapkan bahwa komik sebagai media pembelajaran mendukung diferensiasi pembelajaran dengan memungkinkan peserta didik yang memiliki kecepatan dan gaya belajar berbeda untuk mengikuti pelajaran sesuai dengan kemampuan masing-masing. Hal ini menunjukkan pentingnya adaptasi dan fleksibilitas penggunaan komik di ruang kelas, memungkinkan pendidik menyesuaikan materi sesuai kebutuhan spesifik dari setiap peserta didik.

Buku komik dimanfaatkan dalam motivasi belajar peserta didik agar lebih meningkat. Kita bisa memaksimalkan media yang sudah ada sebagai sumber belajar maupun merancang media pembelajaran dengan konsep yang sama seperti buku komik. Berdasarkan uraian tersebut, apa saja peran buku komik dalam proses belajar peserta didik?

Tujuan mengangkat topik di atas yaitu ingin mengetahui peran buku komik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Diharapkan penelitian ini memberikan gambaran bagi pendidik dan pengembang teknologi pembelajaran tentang penggunaan buku komik untuk meningkatkan keinginan peserta didik dalam belajar. Penulisan ini dapat digunakan oleh wirausaha pendidikan

sebagai pedoman membuat layanan atau produk yang memenuhi kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut diatas, penelitian ini ditinjau dari peran buku komik cetak sebagai media peningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## METODE

Metode penulisan ini menggunakan penelitian studi kepustakaan (*literature review*). Kajian literatur yang berpusat pada topik tertentu memberikan informasi tentang bagaimana topik tersebut berkembang (Cahyono et al., 2019). Data diperoleh melalui kegiatan mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis publikasi penulisan sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Hal ini bertujuan mendapatkan pemahaman mendalam dengan mengidentifikasi keterbaruan informasi dan menemukan bagian yang masih bisa dieksplorasi lebih lanjut. Data diperoleh dari *google scholar* dengan kata kunci “motivasi belajar peserta didik & buku komik” pada rentan waktu dari 2019 sampai 2024 didapatkan sekitar 14.500 artikel dan yang sesuai dengan tema penelitian 47 artikel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Peserta Didik

Peserta didik merujuk pada individu yang mengikuti proses pembelajaran di lingkungan pendidikan formal, seperti sekolah. Sebagai subjek proses Pendidikan memiliki peran aktif dalam menerima, mengolah, dan menggunakan informasi yang diberikan melalui proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuannya.

Peserta didik seringkali menghadapi berbagai tantangan pada proses belajar, seperti kesulitan memahami materi, tekanan akademik dari lingkungan sekitar, dan keterbatasan akses terhadap sumber belajar yang memadai. Akibat dari beberapa faktor tersebut mengganggu proses pembelajaran.

Faktor internal dan eksternal peserta didik menentukan dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Faktor internal seperti keinginan, kemampuan dan motivasi belajar untuk berusaha lebih baik dan prestasi belajar. Faktor eksternal seperti dukungan dari

orang-orang terdekat (orang tua dan saudara) membantu mengatasi peserta didik menghadapi tantangan proses pembelajaran.

Berdasarkan telaahan literatur yang dilakukan, didapat hal-hal utama buku komik dapat meningkatkan motivasi belajar dan sebagai media belajar. Berikut hasil kajian literatur secara rinci.

Peneliti	Judul	Hasil
(Susiani, 2022)	Pengaruh Media Komik Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA	Penggunaan komik dapat meningkatkan motivasi belajar dan juga siswa belajar lebih interaktif dan menghibur, memperkuat pemahaman.
(Gunawan & Sujarwo, 2022)	Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa	Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran sejarah. Dan memperkuat keterlibatan dan retensi pengetahuan.
(Munawir et al., 2023)	Pengaruh Media Komik Digital terhadap Motivasi Belajar SKI Peserta Didik Kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik	Peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
(Muliani, 2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi	buku komik meningkatkan keinginan peserta didik belajar.

	Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)	
(Izmi et al., 2023)	Penerapan Media Komik dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 16 Mandai	Menarik minat siswa, dan meningkatkan motivasi belajar.
(İlhan & Oruç, 2019)	Comic Books Use in Social Studies Lesson: Texas History	Meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman tentang fakta sejarah. mendorong siswa mengingat dan terlibat aktif.
(Mirosun naily & Pramudiani, 2021)	The Influence of Digital Comic Learning Media on Primary School Students' Motivation in Social Studies	Peningkatan motivasi dan partisipasi aktif dalam studi sosial.
(Mustika sari et al., 2020)	The Development of Digital Comic on Ecosystem for Thematic Learning in Elementary Schools	Meningkatkan pemahaman konsep ekosistem dan keterlibatan siswa, lebih mudah memahami dan menarik.

(Şentürk, 2022)	The Effect Of Educational Comics And Educational Cartoons On Student Attitude And Motivation In Social Studies Course	meningkatkan motivasi dan sikap positif.
(Mataram, 2022)	Function and Aesthetic Contexts in Disaster Mitigation Comics	Komunikasi yang efektif memahami dan mengaplikasikan materi.
(Ahdar et al., 2022)	The Effectiveness Of Using Comic Media In Social Science Subject In Madrasah Tsanawiyah Of Parepare City	Meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada ilmu sosial.

Berkaitan dengan penggunaan Komik untuk meningkatkan motivasi belajar, pemanfaatan buku komik sebagai media belajar terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Komik mampu membangkitkan minat peserta didik saat mempelajari materi sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan melalui penggabungan antara kemenarikan bahasa dan gambar yang menggugah imajinasi.

### Motivasi Belajar

Bagi peserta didik, motivasi belajar berfungsi sebagai motivasi dan dorongan tetap rajin belajar (Bahri & Supardi, 2022). Menurut (Surur et al., 2020) Belajar dan motivasi mempengaruhi satu sama lain. Berdasarkan KBBI, motivasi adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, baik secara sadar maupun tidak sadar (Syahreza, 2021). Belajar adalah penyesuaian

tingkah laku dalam suatu proses, biasanya berlangsung lama dan disebabkan oleh praktik atau penguatan (*reinforced practice*), yang bergantung pada tujuan mencapai tujuan tertentu (Novferma et al., 2021). Motivasi belajar berperan meningkatkan kualitas pembelajaran dan tingkat keberhasilan ataupun kegagalan belajar karena tanpa motivasi, belajar sulit untuk mencapai keberhasilan (Izmi et al., 2023).

Motivasi adalah keseluruhan kekuatan yang mendorong peserta didik melakukan berbagai kegiatan belajar mencapai tujuan tertentu (Ramadhani, 2020). Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi berupa kemauan dan dorongan peserta didik untuk belajar (Amiruddin et al., 2021).

Dorongan belajar berasal dari dalam dan dari luar, seperti lingkungan mempengaruhi tingkat motivasi seseorang. Pernyataan ini sejalan dengan teori kaitannya tentang motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, 2017 (Sibuea et al., 2023) bahwa ada dua jenis motivasi belajar, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Faktor pendorong motivasi belajar peserta didik yang beragam, salah satunya faktor internal seperti minat, percaya diri, dan tanggung jawab yang bersumber dari peserta didik sendiri. Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan sosial, lingkungan belajar, dan penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor yang mendasari terbentuknya motivasi belajar peserta didik.

Salah satu komponen penting pembelajaran adalah media pembelajaran (Putri & Dewi, 2020). Hal ini dikarenakan media pembelajaran memiliki peran yang cukup signifikan mempengaruhi semangat maupun ketertarikan peserta didik menjalani proses belajar.

Penggunaan media yang tepat bisa menstimulasi berbagai indera peserta didik, menjadikan materi pembelajaran semakin menarik dan lebih mudah dipahami walaupun materi tersebut mungkin dianggap sulit. Ketika peserta didik dengan mudah memahami materi, maka berpengaruh pada peningkatan hasil belajar sebagai salah satu

langkah tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat (Putra & Milenia, 2021) bahwa secara tidak langsung penggunaan media pembelajaran mempengaruhi semangat dan daya tarik peserta didik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mencapai tujuan awal.

Pilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, konteks, dan karakteristik peserta didik. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien, dan efektif dengan menggunakan media yang tepat. Media harus dipilih dengan benar agar tujuan pembelajaran dicapai dengan mudah. Selain itu, penggunaan media harus dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik belajar peserta didik (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran mempunyai karakteristik khas, antara lain keberagaman, keterbukaan, keterjangkauan, dan kemudahan penggunaan yang membuatnya cocok diaplikasikan dengan pembelajaran dengan tetap memperhatikan kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik. Menurut (Rahma, 2019) pemanfaatan media sebaiknya tidak dilakukan sembarangan karena kesalahan memilih media pembelajaran ini berimbas pada keefektifan informasi yang disampaikan. Ada beberapa hal yang dipertimbangkan ketika hendak menggunakan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.

#### 1. Tujuan Pembelajaran

Untuk menentukan jenis media yang sesuai dengan domain kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik diperlukan pemahaman tentang tujuan pembelajaran yang dicapai, seperti standar kompetensi dan kompetensi dasar.

#### 2. Ciri Khas Peserta Didik

Memahami ciri khas peserta didik, mulai tingkat usia, kemampuan, gaya belajar, minat, dan kebutuhan juga dibutuhkan dengan mengetahui sasaran pengguna sehingga dapat memilih media yang sekiranya layak digunakan.

#### 3. Keberagaman Media

Penggunaan berbagai jenis media pembelajaran, seperti gambar, audio, video, ataupun animasi ini memudahkan jangkauan beragamnya tipe pembelajar dengan perbedaan kebutuhan masing-masing peserta didik.

#### 4. Kemudahan Penggunaan

Media yang dipilih sebaiknya mempertimbangkan aspek waktu, biaya, dan ketersediaan untuk memudahkan penggunaannya sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi, empat komponen penting tersebut harus dipertimbangkan dengan cermat. Berbagai macam media, termasuk cetak, elektronik, audiovisual, dan digital, membantu peserta didik belajar. Menurut (Putra & Milenia, 2021) media pembelajaran berupa media visual, media animasi, media komik, dan sejenisnya. Dengan demikian, pemahaman spesifikasi dari masing-masing jenisnya dapat menentukan media yang mendukung proses pembelajaran sesuai kebutuhan.

Media cetak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai sumber belajar guna menyampaikan materi kepada peserta didik. Meskipun media cetak pada saat ini bisa dianggap ketinggalan zaman oleh sebagian orang di daerah yang belum terjangkau internet. Namun, di era digital saat ini menimbulkan ancaman untuk berbagai media cetak (Suyasa & Sedana, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan bijak dengan mengintegrasikan antara media cetak dan digital agar dapat memaksimalkan pembelajaran sehingga mendorong keterlibatan aktif juga memunculkan motivasi belajar pada peserta didik agar memperoleh hasil terbaik.

Media cetak dan media digital yang bermanfaat dalam pembelajaran tergantung konteks penggunaan dan penggunaannya. Adapun kelebihan dan kekurangan media cetak jika dibandingkan dengan media digital menurut (Suyasa & Sedana, 2020) sebagai berikut.

##### a. Kelebihan

1. Bisa dibaca lagi apabila disimpan.
  2. Menimbulkan cara berpikir kritis dan spesifik.
  3. Harga ekonomis.
  4. Isi lebih kompleks.
- b. Kekurangan
1. Informasi tidak dapat langsung dikirim maupun disebar.
  2. Tampilan terbatas pada tulisan dan gambar sebagai efek visual.
  3. Biaya produksi cukup mahal.

### **Buku Komik sebagai Media Belajar**

Buku komik menjadi media cetak yang paling menonjolkan unsur kemenarikan. Komik sebagai media cetak bergambar cukup menarik bagi peserta didik dikarenakan mengandung bahasa dan gambar yang berwarna-warni dengan membentuk sebuah cerita yang menyeluruh. Komik merupakan salah satu jenis kartun yang menggambarkan suatu karakter, menceritakan kisah dalam urutan yang erat terkait dengan gambar, dan dirancang untuk membuat pembaca terhibur.

Menurut McCloud (Novferma et al., 2021) komik mendapat julukan "*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*", yang berarti bahwa komik adalah sekumpulan gambar dan lambang yang disusun secara berdekatan untuk menyampaikan informasi tetapi juga menarik perhatian pembaca dengan perasaan estetika.

Komik memiliki ciri-ciri yang membedakannya dengan jenis media cetak lain. Berikut ciri komik menurut (Ramadhani, 2020) antara lain:

- a) Umumnya berbentuk rangkaian gambar yang berbentuk kotak panel secara keseluruhan membentuk suatu cerita.
- b) Gambar memiliki balon-balon yang berisi percakapan dan alur cerita.
- c) Komik yang diterbitkan menjadi sebuah buku pada majalah atau surat kabar memuat cerita berkesinambungan satu sama lain, terdiri dari kesimpulan gambar dan tulisan.

Peserta didik tidak tertarik dengan buku teks, terutama yang hanya berisi tulisan

dan tidak disertai dengan gambar dan ilustrasi yang menarik. Terlebih lagi, guru dominan menggunakan media terbatas pada buku pelajaran sehingga kurang membangun motivasi belajar (Putra & Milenia, 2021). Pada umumnya, peserta didik lebih suka pada buku bergambar yang disajikan dalam bentuk kartun berwarna. Kondisi seperti inilah yang menginspirasi untuk menciptakan sebuah inovasi komik berisikan materi pembelajaran yang ditangkap oleh sebagian guru dalam merancang media pembelajaran penyampai materi (Ramadhani, 2020).

Anak-anak, terutama anak-anak usia sekolah dasar, lebih suka komik daripada yang lain. Anak-anak usia sekolah dasar biasanya merasa nyaman menghubungkan informasi dengan bentuk visual dan teks, seperti komik (Lestari et al., 2022). Komik memiliki sifat yang sederhana dan perpaduan visual dengan menawarkan keasikan sehingga memudahkan peserta didik memahami isi cerita. Pendapat (Widyaningsih & Ganing, 2021) juga membahas tentang penggunaan ilustrasi komik yang memiliki cerita teratur dan jelas memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan. Komik menjadi salah satu media yang populer untuk belajar bagi peserta didik usia sekolah dasar.

Menurut (Astuti et al., 2021) terdapat kriteria memilih komik yang baik bagi peserta didik dengan melihat aspek perkembangan, yakni:

1. Aspek kebahasaan, meliputi penggunaan kata yang mudah dipahami, ejaan jelas, dan kesesuaian penggunaan kalimat.
2. Aspek tampilan untuk mengukur kemenarikan komik, seperti sampul, kesesuaian gambar dengan tema, dan pemilihan warna.
3. Aspek konten, meliputi penyajian isi yang harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Penggunaan buku komik dalam proses belajar menjadi topik yang menarik, utamanya pada zaman modern seperti sekarang ini yang terus mencari cara meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui media konvensional sederhana namun menarik minat belajar. Sifat

sederhana buku komik menyampaikan pelajaran membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat proses belajar (Rohmawati & Wibisono, 2020).

Buku komik tidak hanya menarik perhatian, memudahkan memahami pelajaran tetapi juga efektif penggunaannya sebagai bahan ajar. Aspek yang dimiliki buku komik seperti bahasa, isi, dan tampilannya dapat menstimulus imajinasi anak. Buku komik memperluas kreativitas peserta didik, terutama dengan adanya unsur gambar. Gambar mampu menyalurkan energi dalam menambah imajinasi sehingga peserta didik terlibat aktif dengan pengalaman (Suganda et al., 2022).

Kesederhanaan buku komik menjadi sarana efektif untuk menyampaikan pesan edukatif dengan didukung oleh kekuatan visual dan naratif yang terdapat di dalamnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Ramdhani et al., 2020), dikarenakan sifatnya yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami, komik adalah media yang informatif dan edukatif.

Komik dapat memvisualisasikan konsep abstrak dan menyajikan informasi dengan cara yang menyenangkan. Komik sebagai media visual membantu belajar dengan berbagai cara, seperti meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran, memengaruhi perasaan, membantu berpikir kritis, dan memberikan pengalaman hidup (Hardjito et al., 2021). Komik juga memiliki kelemahan penyampaian informasi terbatas dan kurang sesuai dengan materi yang bersifat kompleks.

Kemampuan komik dalam menyajikan materi pembelajaran dengan mengombinasikan penggunaan gambar-gambar yang menarik tidak hanya berfungsi sebagai hiasan semata melainkan lebih dari itu. Komik menggunakan gambar sebagai alat bantu visual yang membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Dikarenakan komik ini memiliki gambar yang menarik, peserta didik tidak mudah jenuh sebab materi pelajaran dikemas dengan cara yang sama seperti komik sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Komik digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menghubungkan ide-ide yang dipelajari dengan hal-hal yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Dengan menyajikan cerita dalam bentuk visual yang menarik, peserta didik tidak mudah bosan dan lebih baik menyerap pelajaran. Dialog dan narasi komik juga berkontribusi mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan mengasah kemampuan menyampaikan ide secara jelas dan menarik, baik secara lisan maupun tertulis melalui penggunaannya yang praktis. Pernyataan demikian didukung oleh (Kendek, 2023) bahwa buku komik adalah media pembelajaran yang realistik, tidak membosankan, meningkatkan kemampuan berbicara, dan praktis penggunaannya.

Hal ini didukung oleh pendapat (Pandanwangi et al., 2019) bahwa komik sebagai media pembelajaran menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien karena peserta didik memiliki kemampuan belajar secara mandiri. Tampilan gambar-gambar buku komik juga merangsang ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran.

Sudjana dan Rivai, 2013 (Wulan et al., 2020) mengemukakan komik memiliki peran dalam pengajaran karena dapat menumbuhkan keinginan belajar peserta didik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran harus diimbangi dengan metode pengajaran agar menjadikannya media yang efektif (Shomad & Rahayu, 2022). Dengan demikian, pemanfaatan komik sebagai bahan ajar dengan menggunakan metode pengajaran efektif membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Komik yang terdiri dari gambar yang menarik meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran (Harahap & Bahri, 2023). Unsur-unsur visual yang terlibat di dalam komik, seperti gambar, desain, dan tampilan yang saling mendukung mempengaruhi ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran komik.

Sejalan dengan itu, (Mahendra et al., 2021) mengungkapkan seni visual pada komik apabila digabungkan dengan materi



yang edukatif ternyata efektif meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, faktor-faktor tersebut memiliki elemen visual yang meningkatkan keinginan belajar karena membuat pembelajaran bukan hanya tentang tulisan yang membuat peserta didik mengantuk dan bosan di kelas. Komik meningkatkan keinginan belajar peserta didik karena karakter visualnya menarik perhatian yang meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, materi pelajaran yang dikemas dalam komik kontekstual atau direfleksikan dengan peristiwa sehari-hari menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Utami et al., 2022). Menurut Windyariani, 2019 (Astuti et al., 2021) komik yang didasarkan pada media pembelajaran kontekstual memungkinkan peserta didik mengaitkan dan menerapkan pelajaran kehidupan sehari-hari.

Buku komik membantu mengatasi masalah motivasi belajar dari berbagai sudut pandang. Salah satunya, pendidik dapat membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik belajar. Salah satu cara mengetahui seberapa efektif buku komik meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan melihat bagaimana partisipasi, keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik meningkat. Dengan demikian, buku komik digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan. Namun, perlu adanya pertimbangan antara kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa buku komik sebagai media cetak efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Terbukti dengan adanya berbagai penelitian yang disebutkan sebelumnya tentang terjadinya peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan buku komik sebagai media belajar. Hal ini dikarenakan buku komik menjadi media menarik disertaimejadi media menarik

disertai unsur-unsur dengan adanya penggabungan elemen visual dan tekstual membuat peserta didik tidak hanya membaca tulisan saja, namun melihat ilustrasi dari pesan yang disampaikan. Selain itu, ilustrasi yang disajikan berupa gambar yang berwarna-warni dan cerita menonjolkan hiburan memberikan kesan penyajian pembelajaran dalam bentuk humor.

### Saran

Berlandaskan simpulan tersebut, kajian ini memberikan pengetahuan bagi pembaca tentang efektivitas buku komik meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Bagi pendidik, pengembang teknologi pembelajaran, maupun wirausaha bidang pendidikan dapat memanfaatkan media cetak konvensional sederhana sebagai media pembelajaran, khususnya buku komik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, tetap memperhatikan tujuan, konteks, dan karakter dari subjek tujuan agar media yang digunakan benar-benar memfasilitasinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahdad, M. M., & Khairaty, N. I. (2023). Penggunaan Komik Digital Materi Virus (Studi Efektivitas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa). *Educandum*, 9(2), 233–240. <https://doi.org/10.31969/educandum.v9i2.1238>
- Ahdar, A., Musyarif, M., Ramlia, N., Hikma, N., & Munalestari, E. (2022). The Effectiveness Of Using Comic Media in Social Science Subject in Madrasah Tsanawiyah of Parepare City. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 25(2), 349–357. <https://doi.org/10.24252/lp.2022v25n2i14>
- Amiruddin, A., Supriadi, N., & Suherman, S. (2021). Motivasi Belajar: Dampak Komik Matematika Bernuansa Islami Berbantuan Instagram. *Equals: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 42–49. <https://doi.org/10.46918/equals.v4i1.93>

- 5
- Astuti, T., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2021). Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Karundang 2. *Jtppm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8(2), 150–164.
- Bahri, H. M., & Supardi, Z. A. I. (2022). Pengembangan Komik Fisika Berbasis Instagram Sebagai Media Pendukung Motivasi Peserta Didik Sma/Ma Pada Materi Fluida Statis. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 11(3), 16–22.
- Cahyono, E. A., Sutomo, N., & Hartono, A. (2019). Literatur Review; Panduan Penulisan dan Penyusunan. *Jurnal Keperawatan*, 12(2), 1–12.
- Fierro-Suero, S., Fernández-Ozcorta, E. J., & Sáenz-López, P. (2022). Students' Motivational And Emotional Experiences in Physical Education Across Profiles of Extracurricular Physical Activity: The Influence in The Intention to be Active. *International Journal Of Environmental Research and Public Health*, 19(15), 9539. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159539>
- Gunawan, P., & Sujarwo, S. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Kronik: Journal Of History Education and Historiography*, 6(1), 39–44.
- Harahap, R. W., & Bahri, S. (2023). Pengembangan Media Komik Pintar (Kompas) pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 104211 Marindal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(5), 1496–1510. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2066>
- Hardjito, K., Suwoyo, S., & Yani, E. R. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Meningkatkan Minat Belajar Kesehatan Reproduksi Kader Gempu Kespro (Generasi Muda Peduli Kesehatan Reproduksi). *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(2), 260–267. <https://doi.org/10.51878/academia.v1i2.760>
- Ilhan, G. O., & Oruç, Ş. (2019). Comic Books Use in Social Studies Lesson: Texas History. *Ted Eğitim Ve Bilim*. <https://doi.org/10.15390/eb.2019.7830>
- Izmi, N., Saenab, S., & Maryati, M. (2023). Penerapan Media Komik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 16 Mandai. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1009–1016.
- Kendek, I. (2023). Study Literatur: Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Kimia. *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 6(1), 495–502. <https://doi.org/10.30862/accej.v6i1.440>
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815–2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>
- Lo, K. W. K., Ngai, G., Chan, S. C. F., & Kwan, K. (2022). How Students' Motivation and Learning Experience Affect Their Service-Learning Outcomes: A Structural Equation Modeling Analysis. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.825902>
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279.
- Mataram, S. (2022). Function and Aesthetic Contexts In Disaster Mitigation Comics. *Iop Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1114(1), 012095. [67 | Page](https://doi.org/10.1088/1755-</a></p></div><div data-bbox=)

- 1315/1114/1/012095
- Maulida, D. A., J. S. S., S. Y. R., S. L. A., & K. F. (2024). *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar*. Cahya Ghani Recovery.
- Mirosunnaily, S., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Digital Comic Learning Media on Primary School Students' Motivation in Social Studies. *Dwijia Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 151. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53220>
- Muliani, F. (2020). Pembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus: Sd Negeri 148 Pekanbaru). *Eduteach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 40–52. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i1.1806>
- Munawir, M., Maknunah, J., Syarofani, M., & Fadilah, N. (2023). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Motivasi Belajar SKI Peserta Didik Kelas IV MI Muhammadiyah Golokan Sidayu Gresik. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 1718–1730.
- Mustikasari, L., Priscylio, G., Hartati, T., & Sopandi, W. (2020). The Development of Digital Comic on Ecosystem for Thematic Learning in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1), 012066. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012066>
- Novferma, N., Syafmen, W., & Wati, I. (2021). Pengembangan LKPD Berilustrasi Komik dengan Konteks Budaya Jambi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 105–124.
- Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Pandanwangi, N. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa pada Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1354>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568>
- Rahim, F. R., Sari, S. Y., Sundari, P. D., Aulia, F., & Fauza, N. (2022). Interactive Design Of Physics Learning Media: The Role of Teachers And Students in A Teaching Innovation. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1), 012075. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012075>
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Ramadhani, W. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp. *Jupitek: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 77–86. <https://doi.org/10.30598/jupitekvol2iss2pp77-86>
- Ramdhani, S. I., Magfirah, N., & Hambali, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Virus Kelas X Di SMA Negeri 2 Gowa. *Binomial*, 3(1), 15–25. <https://doi.org/10.46918/binomial.v3i1.480>

- Rohmawati, N. E., & Wibisono, G. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbahasa Mandarin Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Mandari Siswa Kelas X Perhotelan SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa*, 3(1), 1–5.
- Samarawickrama, C., Lenadora, D., Ranathunge, R., De Silva, Y., Perera, I., & Welivita, K. (2023). Comic Based Learning For Students With Visual Impairments. *International Journal of Disability, Development and Education*, 70(5), 769–787. <https://doi.org/10.1080/1034912x.2021.1916893>
- Şentürk, M. (2022). The Effect of Educational Comics and Educational Cartoons on Students' Attitude. *International Journal of Education Technology And Scientific Researches*, 7(17), 378–413. <https://doi.org/10.35826/ijetsar.422>
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2), 1–5.
- Sibuea, S. A., Amini, A., Ardini, R., Aminah, S., & Mailida, Y. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Pemahaman Siswa. *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(1), 234–240.
- Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dewantara: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif* (S. Y. Suryandari (Ed.); 1st Ed.). Alfabeta.
- Surur, A. M., Wahyudi, Moch. E., & Mahendra, M. A. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Artikulasi Sebagai Perangsang Timbulnya Kompetensi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 2(2), 141–156. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v2i2.2282](https://doi.org/10.30762/factor_m.v2i2.2282)
- Susiani, S. (2022). Pengaruh Media Komik Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 2(3), 348–356. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1454>
- Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 1(1), 56–64.
- Syahreza, A. (2021). Membangun Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Aktif dan Penggunaan Komik Berbasis Discovery Learning. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(4), 276–279. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v1i4.564>
- Utami, M. Z. (2022). Development of Learning Media for Digital Comics Based on A Contextual Approach to Increase Learning Motivation in Optical Instruments. *Ijoem : Indonesian Journal Of E-Learning and Multimedia*, 1(1), 34–41. <https://doi.org/10.58723/ijoem.v1i1.1>
- Utami, M. Z., Setiawan, I., & Setiawan, E. (2022). Persepsi Peserta Didik Terhadap Keterbacaan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik. *Amplitudo: Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika*, 1(2), 90–97.
- Widyaningsih, N. P. A., & Ganing, I. N. (2021). Kelayakan Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.3253>

- 4
- Wulan, I. S., Suprpto, P. K., & Kamil, P. M. (2020). Belajar Virus dengan Komik: Pengaruhnya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar (Studi Eksperimen di Kelas X MAN Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020). *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 70–83. <https://doi.org/10.37058/bioed.v5i2.2005>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023).

Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>